Presentación 1° CFGS DAW

Profesor

Luis Javier López López



Índice

1 Introducción 3 Temporalización
2 Contenidos 4 Criterios de evaluación



1. Introducción

¿Qué se espera de mí en esta asignatura?

- 1. **RA1**: Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.
- 2. **RA2**: Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos..
- 3. **RA3**: Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.
- 4. **RA4**: Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.
- 5. **RA5**: Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.
- 6. **RA6**: Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.
- 7. **RA7**: Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación.
- 8. **RA8**: Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información.



2. Contenidos

	Unidades de Trabajo
1° Evaluación	UT 1 : Iniciación a la Programación
	UT 2 : Programación estructurada
	UT 3 : Diseño de programas en Python
	UT 4: Proyecto Python
2° Evaluación	UT 5 : Introducción a la Programación Orientada a Objeto
	UT 6 : Introducción al lenguaje Java
	UT 7: Interfaces gráficas de usuario
	UT 8: Proyecto Java
3° Evaluación	UT 9: Bases de Datos en Java
	UT 10: Proyecto Java + BBDD



3. Temporalización

Primera Evaluación

UT 1 : Iniciación a la Programación	12 horas
UT 2 : Programación estructurada	14 horas
UT 3 : Diseño de programas en Python	38 horas
UT 4: Proyecto Python	29 horas
TOTAL HORAS:	93 horas (12 semanas) 16 sep - 4 dic



3. Temporalización

Segunda Evaluación

UT 5 : Introducción a la Programación Orientada a Objeto	4 horas
UT 6: Introducción al lenguaje Java	45 horas
UT 7: Interfaces gráficas de usuario	16 horas
UT 8: Proyecto Java	26 horas
TOTAL HORAS:	91 horas (12 semanas) 9 dic - 11 Mar



3. Temporalización

Tercera Evaluación

UT 6: Construcción de guiones	35 horas
UT 7: Bases de datos objeto-relacionales	37 horas
TOTAL HORAS:	72 horas (9 semanas) 15 Mar - 28 Mayo



Instrumentos de Evaluación

Entrega de ejercicios

Test evaluativos

Proyecto de clase

Prueba instrumental

Actividad del alumno en el aula



Instrumentos de Evaluación

20% Entrega de ejercicios

Test evaluativos

20% Proyecto de clase

40% Prueba instrumental

10% Actividad del alumno en el aula



Las ponderaciones son orientativas, según los instrumentos utilizados para cada unidad de trabajo irán cambiando.

Evaluación Ordinaria

```
Calificación final = (\Sigma (\Sigma \text{Nota Instrumento Evaluación}) * \text{ponderación}) * 28\% (1° Ev) + (\Sigma (\Sigma \text{Nota Instrumento Evaluación}) * \text{ponderación}) * 34% (2° Ev) + (\Sigma (\Sigma \text{Nota Instrumento Evaluación}) * \text{ponderación}) * 38% (3° Ev)
```

Para poder realizar esta operación la calificación individual de cada una de las evaluaciones ha de ser igual o superior a un 4,5.

C

Que dos de las evaluaciones tengan calificación superior o igual a 5 y que la evaluación restante tenga una nota superior a 4.



Evaluación Extraordinaria

```
Calificación final = (\Sigma (\Sigma \text{Nota Instrumento Evaluación}) * \text{ponderación}) * 28\% (1° Ev) + (\Sigma (\Sigma \Sigma \Sigma \Sigma \Sigma (\Sigma \Color \Delta \)) + (\Sigma (\Sigma \Sigma \
```

Si la nota final no iguala o supera el 5, se han de recuperar todas las evaluaciones suspensas.

